

# CULTURA CLÁSICA 4º ESO

## 1.1 INTRODUCCIÓN

### 1.1.1 JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

La materia de *Cultura Clásica* es una materia específica de oferta obligatoria en los centros, que permite a los alumnos de la ESO establecer un primer contacto con el mundo clásico a fin de conocer sus **raíces lingüísticas y culturales** y reflexionar sobre su repercusión en la sociedad actual.

Aunque la civilización grecorromana parece distante en el tiempo, sus huellas impregnan todavía la cultura de la Europa actual, tanto en la mayoría de las estructuras lingüísticas, sociales, arquitectónicas, etc., como en los modos de pensar y actuar de sus habitantes. Entender y valorar la cultura grecolatina posibilita un acercamiento a las **fuentes de nuestra civilización**, es decir, a los fundamentos de las ciencias, del arte, de la literatura y del pensamiento de nuestro mundo moderno.

Por otra parte, nos parece reseñable la **interdisciplinariedad** que mantiene la *Cultura Clásica*, en mayor o menor grado, con muchas de las áreas del currículum:

- Ciencias Sociales, Geografía e Historia: ámbito geográfico donde se desarrollan los hechos culturales propios de la materia; etapas históricas correspondientes a los fenómenos; repercusiones de las concepciones, modelos y referentes a la cultura clásica en la historia general del pensamiento y del arte, tanto en lo relativo a las artes concretas –arquitectura, escultura y pintura-, como en la influencia en la formación de las ideas estéticas, morales y filosóficas.
- Lengua española: estudio de los mecanismos de formación del léxico heredado; recursos estilísticos y modelos literarios que se manifiestan en los textos de ambas lenguas.
- Lenguas extranjeras: aprendizaje; criterio comparativo de estructuras gramaticales; familias léxicas; términos de presencia interlingüística; explicación de diversos cambios semánticos operados en distintas lenguas a partir del latín.
- Ciencias de la Naturaleza: comprensión de la terminología científica y técnica; aportaciones a la historia de la ciencia realizadas desde la Antigüedad clásica o utilizando como instrumento las lenguas latina o griega.
- Música, Educación Plástica y Visual: a través de la lectura de textos clásicos y la contemplación de obras pertenecientes al patrimonio cultural de la humanidad, se pretende que el alumnado conozca y aprecie el arte y se implique personalmente en su conservación. Al mismo tiempo, es un apoyo para trabajar y mejorar el uso y manejo de lenguas verbales y no verbales, como medio para enriquecer la expresión y comprensión de los estudiantes.

- Tecnología: las civilizaciones clásicas nos procuraron grandes avances técnicos, especialmente los romanos en el campo de la ingeniería y la arquitectura. Asimismo, el léxico, procedente de las lenguas clásicas, ha dado nombre a todos los descubrimientos y avances humanos a lo largo de la historia.

- La Vida Moral y la Reflexión Ética: la historia del pensamiento humano, la observación y comprensión de su complejidad permiten al alumnado entender las formas de vida y de organización de las civilizaciones clásicas y actuales. Estos conocimientos apoyan y promueven el sentido crítico y la valoración de cualquier forma de pensamiento de hombres y mujeres de la actualidad.

En particular, la *Cultura Clásica* presenta un objetivo común con las demás áreas lingüísticas del currículo: el desarrollo y la mejora de las capacidades de comprensión y expresión oral y escrita por parte del alumnado, contribuyendo de un modo directo a la adquisición de la **competencia en comunicación lingüística**.

### 1.1.2 ORGANIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La asignatura de *Cultura Clásica* tiene como **finalidad** facilitar al alumnado una visión inicial y global de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, filosófico, científico y lingüístico, para que, a partir del estudio de sus principales aspectos, pueda tomar conciencia de la pervivencia y actualidad de los mismos en la cultura occidental. Se pretende iniciar al alumnado en un ejercicio de reflexión y análisis más preciso y crítico de su entorno sociocultural y lingüístico, así como fomentar el interés por la conservación del patrimonio cultural y artístico heredado.

Esta materia contribuirá a la consecución de aquellos **objetivos** de la etapa de la ESO que se relacionen con las habilidades lingüísticas, los valores de tolerancia y respeto, el desarrollo de las capacidades afectivas personales y en relación a los demás, las destrezas en el campo de las tecnologías, la reflexión crítica, el control del propio aprendizaje y el respeto a las manifestaciones culturales.

Los **contenidos** de la asignatura están diseñados de manera secuencial y organizados por bloques temáticos. Los bloques pertenecen a dos ámbitos distintos pero complementarios en el estudio de cualquier civilización y su legado: el lingüístico y el no lingüístico.

En el *primer bloque* aparecen los contenidos transversales que impregnan la metodología de la materia y que hacen referencia a la creación de contextos comunicativos específicos, la utilización de las TIC en las aulas, la gestión o planificación de proyectos y tareas, tan importantes en la programación competencial, las técnicas de aprendizaje cooperativo o a la toma de decisiones personales o académicas.

El *segundo y tercer bloque*, que tienen un carácter introdutorio, están destinados a contextualizar en el tiempo y en el espacio los acontecimientos más importantes de la historia de las civilizaciones griega y romana.

Los *tres bloques siguientes* se dedican al estudio de aspectos netamente culturales de mitología y religión, arte, sociedad y vida cotidiana y literatura. Es importante la mitología por su decisiva influencia en la configuración del imaginario artístico y literario occidental, el arte por los vestigios que conforman el patrimonio histórico, el estudio de la vida social y familiar por la comparación de logros y problemas entre la sociedad grecolatina y la actual, y la literatura porque su configuración en géneros determina nuestra tradición literaria.

Finalmente el *último bloque* abarca los contenidos lingüísticos, que parten del concepto de familia lingüística, para centrarse en las lenguas indoeuropeas, especialmente el griego y el latín, de las que derivan gran parte de lenguas europeas. Se incluye también los distintos sistemas de escritura y la introducción del alfabeto realizada por los griegos. Por último, en relación a las lenguas modernas, destaca la aportación del griego al léxico científico y la creación de las lenguas romances, a partir del latín. Todos estos contenidos permiten al alumnado profundizar en la comprensión de la propia lengua y en el uso de la misma como elemento esencial para la comunicación y la adquisición de conocimientos.

En *todos los bloques* se estudia la pervivencia del legado grecolatino para analizar los elementos de la herencia clásica que continúan siendo referentes en nuestra cultura.

Los **criterios de evaluación** están redactados como resultados de aprendizaje e incluyen procesos de diferente complejidad, contenidos de diferente tipo y contextos de realización adecuados a la naturaleza de la ejecución de los aprendizajes, con el objeto de posibilitar su observación y su evaluación en contextos reales y de obtener

evidencias del desempeño esperado para cada nivel, de forma progresiva.

La asignatura de Cultura Clásica, contribuye especialmente a desarrollar en el alumnado las **competencias** de comunicación lingüística, cuya relación se da en todos los contenidos de todos los bloques del área, en sus cinco componentes: el lingüístico, el pragmático, el socio-cultural, el estratégico y el personal. También contribuye a desarrollar la competencia de aprender a aprender dotando al alumnado de recursos y estrategias de análisis y comprensión y facilitándole mecanismos de inferencia. Finalmente contribuye a desarrollar las competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresiones culturales mediante el estudio y la comparación de los modelos sociales y políticos de la antigüedad y los contemporáneos y el estudio del arte, la mitología y la literatura grecolatinos como sustratos identificables y esenciales del imaginario cultural occidental. Pero este currículum amplía de manera notable el espectro competencial de la asignatura de Cultura Clásica, al incorporar contenidos y criterios de evaluación relacionados con las competencias digital y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en el bloque inicial, en el que se proponen contenidos muy relacionados con la metodología para el aprendizaje competencial y que hacen referencia a la gestión y planificación de proyectos en grupos cooperativos o a procesos de búsqueda de la información y creación de contenidos en contextos digitales.

El currículum incorpora **planteamientos metodológicos y didácticos** coherentes con el desarrollo de las competencias, el aprendizaje en contextos reales de los elementos transversales y de los contenidos de las materias. La competencia se contempla como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículum, como en los contextos educativos no formales e informales. En este sentido es imprescindible proponer nuevos enfoques metodológicos innovadores, basados en la interacción, el aprendizaje dialógico y el aprendizaje situado, que enfatiza la dimensión social de los procesos de adquisición de las competencias, un aprendizaje vinculado a un determinado contexto cultural, social y de relaciones, y a unas determinadas tareas que los alumnos y alumnas tendrán que resolver y que les permitirán adquirir la competencia necesaria.

Los métodos activos pueden apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, que aseguren la interacción entre iguales y con otros miembros de la comunidad educativa y el entorno, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo desarrollen nuevas habilidades y estrategias que puedan aplicar a situaciones similares en contextos formales y no formales.

Los principios metodológicos expuestos han de regir la metodología específica de la asignatura de Cultura Clásica, en la que se favorecerán la interacción y el desarrollo de contextos de comunicación dialógica, sobre todo en aquellos bloques más netamente lingüísticos, y el aprendizaje situado para aquellos relacionados con la civilización grecolatina en la que se procurará la realización de tareas con una dimensión social, representaciones, productos audiovisuales, creación de páginas web, cómics, etc., en agrupamientos heterogéneos.

En cuanto a la **evaluación**, la sintaxis de los criterios de evaluación permite una mejor selección de procedimientos e instrumentos de evaluación adecuados a los diferentes tipos de aprendizaje (pruebas objetivas, cuestionarios, escalas de observación, escalas de valoración, etc.). Además, como aportan detalles sobre la naturaleza de la ejecución (cómo, con qué, para qué, dónde, cuándo, etc.), orientan a la hora de seleccionar y diseñar situaciones y pruebas de evaluación y a integrarlas en las actividades de enseñanza/aprendizaje habituales.

Los contenidos y los criterios de evaluación se han secuenciado de forma progresiva y diferenciada para facilitar la identificación y evaluación de los aprendizajes básicos de cada nivel facilitando así la **atención a la diversidad** desde las programaciones de aula y la continuidad de los aprendizajes entre niveles y etapas. Esta progresión diferenciada también permite la programación y evaluación de los aprendizajes de refuerzo o ampliación y realizar las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo facilitando la inclusión.

## **2 OBJETIVOS DE ETAPA (E.S.O.)**

El proceso de enseñanza/aprendizaje de esta optativa ha de contribuir a que nuestros alumnos adquieran las siguientes **capacidades**, que son los objetivos de la etapa en la que se incluye nuestra materia:

<p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p>
<p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p>
<p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p>
<p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p>
<p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>
<p>f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>
<p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>
<p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p>
<p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera</p>

apropiada.
j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### 3. COMPETENCIAS en E.S.O.

Las **competencias** del currículo serán las siguientes:

<p><b>Las competencias clave del currículo son las siguientes:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicación lingüística (CCLI)</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</li> <li>3. Competencia digital (CD)</li> <li>4. Aprender a aprender (CAA)</li> <li>5. Competencias sociales y cívicas (CSC)</li> <li>6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)</li> <li>7. Conciencia y expresiones culturales: (CEC)</li> </ol>	<p><b>En las competencias se integran los tres pilares fundamentales que la educación debe desarrollar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Conocer y comprender</b> (conocimientos teóricos de un campo académico).</li> <li>2. <b>Saber actuar</b> (aplicación práctica y operativa del conocimiento).</li> <li>3. <b>Saber ser</b> (valores marco de referencia al percibir a los otros y vivir en sociedad).</li> </ol>
--	--

Como ya hemos indicado en la introducción (apartado 3.1.2), la materia de CULTURA CLÁSICA contribuye especialmente a desarrollar en el alumnado las **competencias** de comunicación lingüística, cuya relación se da en todos los contenidos de todos los bloques del área, en sus cinco componentes: el lingüístico,

el pragmático, el socio-cultural, el estratégico y el personal. También contribuye a desarrollar la competencia de aprender a aprender dotando al alumnado de recursos y estrategias de análisis y comprensión y facilitándole mecanismos de inferencia. Finalmente contribuye a desarrollar las competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresiones culturales mediante el estudio y la comparación de los modelos sociales y políticos de la antigüedad y los contemporáneos y el estudio del arte, la mitología y la literatura latinos como sustratos identificables y esenciales del imaginario cultural occidental. Pero este currículum amplía de manera notable el espectro competencial de la asignatura de latín al incorporar contenidos y criterios de evaluación relacionados con las competencias digital y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en el bloque inicial en el que se proponen contenidos muy relacionados con la metodología para el aprendizaje competencial y que hacen referencia a la gestión y planificación de proyectos en grupos cooperativos o a procesos de búsqueda de la información y creación de contenidos en contextos digitales.

## 1. Comunicación lingüística (CCLI)

La *competencia en comunicación lingüística* es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Para el adecuado desarrollo de esta competencia resulta necesario abordar el análisis y la consideración de los distintos aspectos que intervienen en ella, debido a su complejidad. Para ello, se debe atender a los **cinco componentes** que la constituyen y a las dimensiones en las que se concretan:

- El componente lingüístico comprende diversas dimensiones: la léxica, la gramatical, la semántica, la fonológica, la ortográfica y la ortoépica, entendida esta como la articulación correcta del sonido a partir de la representación gráfica de la lengua.
- El componente pragmático-discursivo contempla tres dimensiones: la sociolingüística (vinculada con la adecuada producción y recepción de mensajes en diferentes contextos sociales); la pragmática (que incluye las microfunciones comunicativas y los esquemas de interacción); y la discursiva (que incluye las macrofunciones textuales y las cuestiones relacionadas con los géneros discursivos).
- El componente socio-cultural incluye dos dimensiones: la que se refiere al conocimiento del mundo y la dimensión intercultural.



- El componente estratégico permite al individuo superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo. Incluye tanto destrezas y estrategias comunicativas para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos; asimismo, también forman parte de este componente las estrategias generales de carácter cognitivo, metacognitivo y socioafectivas que el individuo utiliza para comunicarse eficazmente, aspectos fundamentales en el aprendizaje de las lenguas extranjeras.
- Por último, la competencia en comunicación lingüística incluye un componente personal que interviene en la interacción comunicativa en tres dimensiones: la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad.

## 2. Competencia digital. (CD)

La *competencia digital* es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

- La información: esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios, así como el conocimiento y manejo de diferentes motores de búsqueda y bases de datos, sabiendo elegir aquellos que responden mejor a las propias necesidades de información.
- Igualmente, supone saber analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, tanto online como offline. Y por último, la competencia digital supone saber transformar la información en conocimiento a través de la selección apropiada de diferentes opciones de almacenamiento.
- La comunicación: supone tomar conciencia de los diferentes medios de comunicación digital y de varios paquetes de software de comunicación y de su funcionamiento así como sus beneficios y carencias en función del contexto y de los destinatarios. Al mismo tiempo, implica saber qué recursos pueden compartirse públicamente y el valor que tienen, es decir, conocer de qué manera las tecnologías y los medios de comunicación pueden permitir diferentes formas de participación y colaboración para la creación de contenidos que produzcan un beneficio común. Ello supone el conocimiento

de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital.

- La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear. Supone también la contribución al conocimiento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), teniendo en cuenta las normativas sobre los derechos de autor y las licencias de uso y publicación de la información.
- La seguridad: implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.
- La resolución de problemas: esta dimensión supone conocer la composición de los dispositivos digitales, sus potenciales y limitaciones en relación a la consecución de metas personales, así como saber dónde buscar ayuda para la resolución de problemas teóricos y técnicos, lo que implica una combinación heterogénea y bien equilibrada de las tecnologías digitales y no digitales más importantes en esta área de conocimiento.

### **3. Aprender a aprender. (CAA)**

La *competencia de aprender a aprender* es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

Para el adecuado desarrollo de la competencia de aprender a aprender se requiere de una reflexión que favorezca un conocimiento de los procesos mentales a los que se entregan las personas cuando aprenden, un conocimiento sobre los propios procesos de aprendizaje, así como el desarrollo de la destreza de regular y controlar el propio aprendizaje que se lleva a cabo.

### **4. Competencias sociales y cívicas. (CSC)**

Las *competencias sociales y cívicas* implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas,

tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

Para el adecuado desarrollo de estas competencias es necesario comprender y entender las experiencias colectivas y la organización y funcionamiento del pasado y presente de las sociedades, la realidad social del mundo en el que se vive, sus conflictos y las motivaciones de los mismos, los elementos que son comunes y los que son diferentes, así como los espacios y territorios en que se desarrolla la vida de los grupos humanos, y sus logros y problemas, para comprometerse personal y colectivamente en su mejora, participando así de manera activa, eficaz y constructiva en la vida social y profesional.

Asimismo, estas competencias incorporan formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir en una sociedad cada vez más plural, dinámica, cambiante y compleja para relacionarse con los demás; cooperar, comprometerse y afrontar los conflictos y proponer activamente perspectivas de afrontamiento, así como tomar perspectiva, desarrollar la percepción del individuo en relación a su capacidad para influir en lo social y elaborar argumentaciones basadas en evidencias.

Adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros.

## **5. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEE)**

La *competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

Para el adecuado desarrollo de la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor resulta necesario abordar:

- La capacidad creadora y de innovación: creatividad e imaginación; autoconocimiento y autoestima; autonomía e independencia; interés y esfuerzo; espíritu emprendedor; iniciativa e innovación.

- La capacidad pro-activa para gestionar proyectos: capacidad de análisis; planificación, organización, gestión y toma de decisiones; resolución de problemas; habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo;

sentido de la responsabilidad; evaluación y auto-evaluación.

- La capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre: comprensión y asunción de riesgos; capacidad para gestionar el riesgo y manejar la incertidumbre.
- Las cualidades de liderazgo y trabajo individual y en equipo: capacidad de liderazgo y delegación; capacidad para trabajar individualmente y en equipo; capacidad de representación y negociación.
- Sentido crítico y de la responsabilidad: sentido y pensamiento crítico; sentido de la responsabilidad.

## 6. Conciencia y expresiones culturales. (CEC)

La *competencia en conciencia y expresión cultural* implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Para el adecuado desarrollo de la competencia para la conciencia y expresión cultural resulta necesario abordar:

- El conocimiento, estudio y comprensión tanto de los distintos estilos y géneros artísticos como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, sus características y sus relaciones con la sociedad en la que se crean, así como las características de las obras de arte producidas, todo ello mediante el contacto con las obras de arte. Está relacionada, igualmente, con la creación de la identidad cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo.
- El aprendizaje de las técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos y formas de expresión cultural, así como de la integración de distintos lenguajes.
- El desarrollo de la capacidad e intención de expresarse y comunicar ideas, experiencias y emociones propias, partiendo de la identificación del potencial artístico personal (aptitud/talento). Se refiere también a la capacidad de percibir, comprender y enriquecerse con las producciones del mundo del arte y de la cultura.
- La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos. Es decir, la capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación. Implica el fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos y exige desarrollar el autoconocimiento y la autoestima, así como la capacidad de resolución de problemas y asunción de riesgos.

- El interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales que se producen en la sociedad, con un espíritu abierto, positivo y solidario.
- La promoción de la participación en la vida y la actividad cultural de la sociedad en que se vive, a lo largo de toda la vida. Esto lleva implícitos comportamientos que favorecen la convivencia social.

## **COMPETENCIAS BÁSICAS**

En este apartado recogemos la contribución de la *Cultura Clásica* al desarrollo de gran parte de las competencias básicas de la etapa.

<b>Competencia en comunicación lingüística</b>	<b>Contribución de la Cultura Clásica</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Disponer de esta competencia conlleva tener conciencia de las convenciones sociales, de los valores y aspectos culturales y de la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa.</li><li>- Implica la capacidad empática de ponerse en el lugar de otras personas; de leer, escuchar, analizar y tener en cuenta opiniones distintas a la propia con sensibilidad y espíritu crítico; de expresar adecuadamente –en fondo y forma– las propias ideas y emociones, y de aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo.</li><li>- Con distinto nivel de dominio y formalización –especialmente en lengua escrita– esta competencia significa, en el caso de las lenguas extranjeras, poder comunicarse en algunas de ellas y, con ello, enriquecer las relaciones sociales y desenvolverse en contextos distintos al propio. Asimismo, se favorece el acceso a más y diversas fuentes de información, comunicación y aprendizaje.</li><li>- En síntesis, el desarrollo de la competencia lingüística al final de la educación obligatoria comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Esta materia contribuye directamente a la adquisición de la competencia lingüística en LENGUA ESPAÑOLA, ya que ayuda a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.</li><li>- Asimismo, el conocimiento de los procedimientos para la formación de palabras a partir de raíces, sufijos y prefijos griegos y latinos, permite la ampliación del vocabulario básico y de la terminología científica.</li></ul>
<b>Competencia cultural y artística</b>	<b>Contribución de la Cultura Clásica</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- El conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias.</li><li>- Implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Esta asignatura contribuye de una manera especial al desarrollo de esta competencia, ya que permite al alumnado conocer el importante patrimonio arqueológico y artístico de la antigüedad clásica en nuestra Comunidad, en nuestro país y en Europa.</li><li>- Una buena base cultural a este respecto permite apreciar y disfrutar manifestaciones artísticas de todo tipo, y, a la vez, fomenta el respeto y el interés por la conservación de nuestro patrimonio.</li><li>- Asimismo, proporciona referencias para valorar de forma crítica creaciones artísticas inspiradas en la cultura y la mitología clásicas y para desarrollar la propia capacidad estética y creadora a la hora de expresarse artísticamente.</li></ul>
<b>Tratamiento de la información y competencia digital</b>	<b>Contribución de la Cultura Clásica</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- El tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas.</li> <li>- También contribuyen a tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y a respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una parte del estudio de dicha materia requiere la búsqueda, selección y tratamiento de la información a través de Internet o de bibliografía especializada.</li> <li>- El uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para la comunicación del conocimiento adquirido por el alumno contribuirá a la adquisición de la competencia digital.</li> </ul>
---	--

#### 4. CONTENIDOS

Los **contenidos** de esta materia para 4º de E.S.O. se dividen en 7 bloques y son los siguientes:

<b>Cultura Clásica</b>  4º E.S.O.	<b>Bloque 1:</b> Contenidos transversales.
	<b>Bloque 2:</b> Geografía.
	<b>Bloque 3:</b> Historia.
	<b>Bloque 4:</b> Mitología.
	<b>Bloque 5:</b> Arte.
	<b>Bloque 6.</b> Sociedad y vida cotidiana.
	<b>Bloque 7.</b> Lengua/Léxico.

### **Bloque 1: Contenidos transversales**

a) Participación en debates, coloquios o entrevistas sobre cualquiera de los temas que puedan suscitar interés: el papel de la mujer en la sociedad, las clases sociales, el sistema político, la familia, el respeto por el patrimonio, etc. Utilización de estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación; normas de cortesía, etc. y del respeto en el uso del lenguaje.

b) Elaboración de trabajos de investigación y/o exposiciones, de forma individual o en grupos cooperativos, sobre: la pervivencia de lo mítico en las diferentes manifestaciones artísticas; la pervivencia del léxico grecolatino en la lengua propia; el patrimonio; la influencia de la organización política y social, etc.

c) Aplicación de las estrategias de búsqueda de información variada sobre léxico, vida cotidiana, patrimonio, pervivencia de la cultura clásica en diferentes ámbitos, etc. en diversas fuentes y páginas web especializadas, wikis, blogs y diccionarios *online*, utilizando estrategias de filtrado en la búsqueda de la información, y selección de la información, síntesis, presentación de contenidos, procedimientos de citas y paráfrasis, de bibliografía y de webgrafía.

d) Imaginación y creatividad en la gestión de proyectos.

e) Responsabilidad ante las decisiones adoptadas.

f) Pensamiento causal y consecuencial.

g) Planificación de las tareas y proyectos de la materia.

h) Evaluación de los procesos y resultados.

i) Asunción del error como oportunidad.

j) Asunción de distintos roles en equipos de trabajo.

k) Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad.

l) Técnicas de escucha activa

m) Diálogo igualitario.

n) Conocimiento de técnicas de aprendizaje cooperativo.

ñ) Creación y edición de producciones audiovisuales con dramatizaciones o diálogos creados por el propio alumno, aplicando los contenidos gramaticales, sintácticos y léxicos estudiados.

o) Utilización de presentaciones multimedia para exponer trabajos realizados de forma individual o en grupo.



p) Uso de las herramientas más comunes de las TIC.
q) Comunicación con el resto del grupo o intercentros.
r) Uso de los servicios de la web social: blogs, wikis, foros, páginas web, correo electrónico, etc.
s) Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área.
t) Autoconocimiento de aptitudes e intereses.
u) Proceso estructurado de toma de decisiones.

### **Bloque 2: Geografía**

a) Marcos geográficos de las civilizaciones griega y romana en el momento de su apogeo cultural: siglo de Pericles y época de Augusto; y en el de su máxima expansión: conquistas de Alejandro y época de Trajano.

### **Bloque 3: Historia**

- a) - Grecia: etapas, hechos importantes y mujeres y hombres relevantes.
- Roma: etapas, hechos importantes y mujeres y hombres relevantes.
  - Influencia de Grecia en Roma.

### **Bloque 4: Mitología**

- a) Cosmogonía y cosmología: las tres generaciones de dioses. Mitos principales.  
El mito griego de la creación y su comparación con otras religiones o creencias.
- b) Relación de héroes y heroínas. Características que los y las definen.  
La visión actual del héroe en relación con la concepción antigua.
- c) Pervivencia de la mitología en las manifestaciones artísticas.

### **Bloque 5: Arte**

- a) Grecia: - Arte cicládico, minoico y micénico.

- Del arte arcaico al helenístico. Características y diferencias.
b) Roma: - El arte etrusco, clásico y paleocristiano. Características y diferencias.
c) Arquitectura: tipología de los edificios en Grecia y en Roma.
d) Presencia de la civilización clásica en las manifestaciones artísticas actuales.

<b>Bloque 6: Sociedad y vida cotidiana</b>
a) - Organización política en Grecia y Roma. Principales formas de gobierno e instituciones.  - Presencia de la civilización clásica en los sistemas políticos actuales.
b) Organización social de Grecia y Roma: las clases sociales.
c) La familia: - roles de sus miembros  - situación de la mujer  - Comparación y relación con la actualidad
d) Trabajo y ocio: oficios, actividades y espectáculos.  Influencia en el progreso del mundo occidental.  Los juegos olímpicos y su relación en el desarrollo de la identidad social.

<b>Bloque 7: Lengua/Léxico</b>
a) Lengua:  - Tipos de escritura: pictórica, silábica, alfabética.  - Alfabetos latino y griego.  - El indoeuropeo: origen común de las diferentes lenguas.  - Lenguas romances y no romances de la Península y su localización geográfica.
b) Léxico:  - Presencia y reconocimiento de helenismos y latinismos en el lenguaje común y el científico-técnico. Relación con el étimo originario.

## **5. UNIDADES DIDÁCTICAS**

### **5.1 ORGANIZACIÓN**

Para la **organización de los contenidos** de esta asignatura, hemos tomado como referencia el libro de texto de *Cultura Clásica ESO*, ed. Santillana, 2015, con alguna variación en el orden o supresión introducida por el docente, aunque este manual no será requerido como obligatorio, sino como recomendado. Del mismo modo les hemos suministrado a los alumnos un completo dossier elaborado por el docente para complementar los contenidos impartidos, así como una carpeta de documentos compartidos en DRIVE en la GOOGLE CLASSROOM que estamos creando.

#### **Unidad 1: Las lenguas y su origen clásico.**

- 1.1. Saludos y presentación en latín.
- 1.2. El alfabeto griego. Taller: Elaboración de un alfabeto griego gigante. Del griego al castellano.
- 1.3. Los sistemas, soportes e instrumentos de escritura. Taller: elaboración de un papiro.
- 1.4. Las lenguas romances. Del latín al castellano: Étimos, cultismos y palabras patrimoniales.
- 1.5. Rómulo y Remo. La fundación de Roma.
- 1.6. Hispania romana: Museo Nacional de Arte Romano de Mérida. (en el Tema 3 del libro).
- 1.7. Lectura comprensiva: La supervivencia de los mitos griegos.

#### **Unidad 2: La religión grecorromana.**

- 2.1. El oráculo de Delfos.
- 2.2. El panteón de los dioses grecorromanos. Juego de cartas de los dioses.
- 2.3. Las fiestas religiosas en Grecia y Roma. Confección de un calendario festivo.
- 2.4. El mundo de los muertos. Tipos de enterramiento. Epitafios.
- 2.5. Orfeo y Eurídice. (en el Tema 10 del libro)
- 2.6. Deméter, Perséfone y Hades. El origen de las estaciones del año.
- 2.7. Hispania romana: Madrid, un paseo mitológico. (en el Tema 1 en el libro).

2.8. Lectura comprensiva: La procesión de la diosa Isis.

### **Unidad 3: La infancia en el mundo clásico.**

- 3.1. Los juegos infantiles. Taller de juegos griegos y romanos.
- 3.2. Nacimiento, aceptación de los hijos e imposición del nombre.
- 3.3. La educación en Grecia y Roma.
- 3.4. La indumentaria infantil.
- 3.5. Zeus: su infancia y su familia.
- 3.6. Lectura comprensiva: La infancia en Esparta.

### **Unidad 4: El mundo femenino.**

- 4.1. La mujer en la antigüedad.
- 4.2. El matrimonio en Grecia y Roma.
- 4.3. La jornada de la mujer casada.
- 4.4. La indumentaria femenina en Grecia y Roma. Taller de vestido.
- 4.5. Penélope, un modelo de esposa.
- 4.6. Hispania Romana: Las villas romanas (Carranque, Olmeda, Bruñel, Centcelles...)
- 4.7. Lectura comprensiva: Mujeres egipcias y griegas. Mujeres griegas y romanas.

### **Unidad 5: El mundo masculino.**

- 5.1. Las ocupaciones del hombre en la antigüedad.
- 5.2. La jornada del ciudadano griego y del ciudadano romano.
- 5.3. La indumentaria masculina en Grecia y Roma.
- 5.4. Un banquete en la antigüedad. Taller de cocina romana.
- 5.5. Las termas romanas.
- 5.6. Hispania Romana: Baelo Claudia. (+ Ciudades con restos de termas romanas)
- 5.7. Apolo y Dafne.
- 5.8. Lectura comprensiva: Un banquete en casa de Trimalción.

### **Unidad 6: Política y ciudadanía.**

- 6.1. La polis griega y su evolución.
- 6.2. El pensamiento filosófico: Sócrates, Platón y Aristóteles.
- 6.3. Roma y sus conquistas. Hispania romana. Elaboración de mapas. Toponimia.
- 6.4. La oratoria romana. El *cursum honorum*.
- 6.5. Hispania Romana: Obras públicas (muralla de Lugo, acueducto de Segovia, puente de Alcántara...)
- 6.6. Atenea. La historia de Aracne.
- 6.7. Lectura comprensiva: La esclavitud en el mundo antiguo.

### **Unidad 7: El ejército y la guerra.**

- 7.1. La guerra de Troya. Homero: *La Iliada*.
- 7.2. El juicio de Paris. Afrodita. (en el Tema 4 del libro)
- 7.3. El ejército en Roma: la legión, sus tácticas y su equipamiento.
- 7.4. El campamento romano.
- 7.5. Hispania romana: La huella romana en León.
- 7.6. Hefesto y los amores de Afrodita y Ares.
- 7.7. Lectura comprensiva: Rebelión de las legiones en Germania.

### **Unidad 8: El arte clásico.**

- 8.1. El ideal de belleza en el mundo griego.
- 8.2. La arquitectura (el templo) y la escultura griega. El Partenón de Atenas. Taller de maquetas.
- 8.3. La arquitectura y la escultura romana. El Panteón de Roma.
- 8.4. Pintura y mosaico en Roma. Taller de mosaico romano.
- 8.5. Hispania Romana: La pervivencia del arte romano en Hispania. Museos arqueológicos.

- 8.6. Hera y las transformaciones de Zeus.
- 8.7. Lectura comprensiva: El origen de los órdenes arquitectónicos clásicos.

### **Unidad 9: Ciudades antiguas y modernas.**

- 9.1. La ciudad griega y sus partes. Los edificios del ágora.
- 9.2. La ciudad romana: diseño y fundación. Los edificios del foro. Obras públicas.
- 9.3. Las casas romanas: la *domus*.
- 9.4. Hispania Romana: ciudades de origen grecorromano: Ampurias + Carthago Nova  
(Tema 2)
- 9.5. Poseidón y Atenea. La lucha por el patronazgo de Atenas.
- 9.6. Lectura comprensiva: Descripción de la Acrópolis.

### **Unidad 10: Juegos y espectáculos.**

- 10.1. Los Juegos Olímpicos. Su pervivencia.
- 10.2. El teatro: origen, edificio, representaciones, actores y autores. Baco.
- 10.3. El circo: los *ludí circenses* (carreras y conductores).
- 10.4. El anfiteatro y sus espectáculos. Los gladiadores romanos.
- 10.5. Hispania romana: Edificios de ocio (Segóbriga, Mérida, Sagunto, Cartagena, Itálica...)
- 10.6. Atalanta e Hipómenes.
- 10.7. Lectura comprensiva: Augusto organiza los juegos.

## **5.2 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

La **secuenciación temporal de los contenidos** de la asignatura *Cultura Clásica* se ha elaborado por evaluaciones, disponiendo de tres horas lectivas semanales en este curso, y basándonos, como ya hemos indicado anteriormente, en el libro de texto *Cultura Clásica 3º ESO*, ed. Santillana, 2015, aunque este manual no será requerido como obligatorio, sino como recomendado.

Primera Evaluación: (12 semanas = 36 horas)

**Unidad 1: Las lenguas y su origen clásico.**

**Unidad 2: La religión grecorromana.**

**Unidad 3: La infancia en el mundo clásico.**

**Lectura:** una historia mitológica (a elegir)

**Trabajo:** Un retrato de un dios y/o una diosa.

Segunda Evaluación: (11 semanas = 33 horas)

**Unidad 4: El mundo femenino.**

**Unidad 5: El mundo masculino.**

**Unidad 6: Política y ciudadanía.**

**Unidad 7: El ejército y la guerra.**

**Lectura:** Un cómic de *Astérix* (a elegir).

**Trabajo:** Un póster multimedia (glogster) sobre el cómic que han leído.

Una presentación sobre mujeres en la historia y en la mitología.

Tercera Evaluación: (11 semanas = 33 horas)

**Unidad 8: El arte clásico.**

**Unidad 9: Ciudades antiguas y modernas.**

**Unidad 10: Juegos y espectáculos.**

**Lectura:** Una comedia griega o latina. “La Odisea”

**Trabajo:** Un juego sobre un héroe o una heroína.

Comparación entre el libro de “La Odisea” y la película proyectada en clase

## **6 METODOLOGÍA DIDÁCTICA**

### **6.1 METODOLOGÍA**

Teniendo en cuenta el carácter de **optatividad** de esta materia y la amplitud de contenidos que abarca, nos encontramos con un amplio abanico de posibilidades para ofrecer al alumno, a fin de potenciar su **motivación**, creatividad y participación en el proceso de aprendizaje.

También es importante mantener la motivación durante todo el curso, por eso, solemos exponer en lugares visibles del Centro (pasillos, recibidor, biblioteca) algunos de los trabajos realizados por nuestros alumnos, para que vean que se valora su trabajo y para darlos a conocer al resto del alumnado.



Partiremos de los *conocimientos previos* del alumnado sobre la materia, que normalmente no suelen ser muy extensos, sobre todo en los que la cursan por primera vez. También nos apoyaremos a menudo en la *comparación* de aspectos del mundo clásico con nuestra realidad actual para que observen las semejanzas y diferencias entre ambos y aprecien la herencia grecolatina en nuestra sociedad contemporánea.

## 6.2 ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El **desarrollo de las clases** se llevará a cabo del siguiente modo: el profesor tendrá una función orientadora dentro del aula, ya que dará las pautas de trabajo mediante breves *explicaciones teóricas*, fundamentadas en material escrito –ya sea el libro de texto o bien fotocopias-, ilustradas y ampliadas con textos, mapas, fotografías... o material audiovisual –diapositivas, vídeos, DVD, CD-ROM, Internet-, y presentará *actividades muy variadas* (ejercicios, lecturas, murales, juegos, talleres, escenificaciones...) para llevar a la práctica los contenidos expuestos, resolviendo en todo momento las dudas que puedan surgir. De este modo, pretendemos que el alumno sea el principal artífice de su aprendizaje, mediante una participación activa en el mismo. Se está creando una Google Classroom para trabajar con el alumnado, tanto en fase presencial como telemática.

Estas **actividades** se realizarán en gran parte *en clase*, alternando el trabajo individual y en grupo para hacer más dinámicas las sesiones. Dado que sólo disponemos de tres horas semanales, es inevitable que hagan tareas *en casa* para reforzar los conocimientos adquiridos y poder llegar a asumirlos.

Del mismo modo, para participar en la política del centro del desarrollo del uso de recurso audiovisuales, potenciaremos el uso de los mismos por nuestros alumnos con la intención de inaugurar un **canal de vídeo** dedicado a nuestra materias.

A todo esto añadiremos una serie de **actividades complementarias**. Cada trimestre propondremos la *lectura de una obra* clásica o moderna de tema clásico, y harán un trabajo individual y otros colectivos donde valoraremos sobre todo la comprensión y la creatividad (comentario, cómic, estudio de personajes, representación escénica, etc.) [Ver epígrafe 3.9.1]. Además durante el curso elaborarán por grupos algún *trabajo de investigación* sencillo sobre temas relacionados con la asignatura para que adquieran ciertas habilidades de información y en el uso de las TICs. Por último, siempre que sea posible, realizaremos alguna **actividad extraescolar**, como asistir a *conferencias* o

*exposiciones* sobre el mundo clásico y organizar *excursiones* a museos, restos arqueológicos, representaciones teatrales de interés, etc..

### 6.3 RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

Durante los cursos anteriores fuimos adquiriendo algunos materiales de consulta y de lectura que nos parecían esenciales para el buen funcionamiento de nuestra optativa. En el presente curso y en los sucesivos iremos ampliando dichos recursos, parte de los cuales los depositaremos en la Biblioteca del Centro, de manera que resulten más accesibles para nuestro alumnado.

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestra materia sería conveniente contar con los siguientes materiales en el Departamento y/o en la Biblioteca:

- Diccionarios y libros de mitología clásica
- Obras clásicas en traducción y lecturas clásicas adaptadas para jóvenes
- Diccionarios o Historias de literatura clásica
- Libros de Historia de Grecia y Roma
- Diccionarios de lengua castellana y valenciana y/o diccionario etimológico
- Mapas y/o láminas para ilustrar y ampliar ciertos contenidos
- Películas y documentales de temática clásica en vídeo, DVD y/o CD-ROM.

#### - Libros de texto:

Les ofreceremos en soporte informático (GOOGLE CLASSROOM) un dossier complementario, con una variada selección de documentos y actividades.

#### - Libros de lectura:

Las tres lecturas propuestas, una por evaluación, son las siguientes:

- \* VIVET-RÉMY, A-C.: una *historia mitológica*, Ed. Akal.
- \* HOMERO: “LA ILÍADA” y “LA ODISEA”
- \* GOSCINNY-UDERZO: Un Astérix (a elegir), ed. Salvat.

En el presente curso, como seguimos disponiendo de un **aula-materia** con capacidad para 30 alumnos, podemos impartir allí las clases de *Cultura Clásica* de uno de los grupos, que tiene 28 alumnos, y contamos con una Biblioteca de Aula con materiales del Departamento que consideramos útiles para su consulta en clase. En algunas ocasiones, también utilizaremos la Biblioteca como aula para realizar algunos trabajos en grupo y las Aulas digitales del Centro para trabajar con los ordenadores u otros recursos informáticos.

## 5. EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, JUNTO CON INSTRUMENTOS UTILIZADOS Y SECUENCIACIÓN DE EN QUÉ EVALUACIONES SE IMPARTIRÁN (ver cuadros)

### 5.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para evaluar a nuestros alumnos de *Cultura Clásica*, tomaremos como referencia los siguientes **criterios de evaluación**, concretándolos en una serie de **estándares de aprendizaje evaluables**, que a su vez se corresponden con unas determinadas **competencias curriculares**, todo ello distribuido de acuerdo con los bloques de **contenidos** anteriormente expuestos en el apartado 3.4.

<b>Contenidos del Bloque 1: Contenidos transversales</b>	
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Competencias curriculares</b>
<b>1.</b> Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o profesional, aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCLI CAA
<b>2.</b> Buscar y seleccionar información de forma contrastada en diversas fuentes, documentos de texto, imágenes, vídeos, etc., y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en	CCLI

<p>dispositivos informáticos y servicios de la red, para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p>	<p>CAA TIC</p>
<p><b>3.</b> Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas, asumiendo riesgos, y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias.</p>	<p>SIEE</p>
<p><b>4.</b> Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados.</p>	<p>SIEE</p>
<p><b>5.</b> Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus miembros participen y alcancen las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético.</p>	
<p><b>6.</b> Crear y editar producciones audiovisuales o presentaciones multimedia, sirviéndose de imágenes y texto, con sentido estético, utilizando aplicaciones informáticas de escritorio o servicios de la web, conociendo cómo aplicar los diferentes tipos de licencias.</p>	<p>CAA CSC SIEE</p>
<p><b>7.</b> Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva, filtrando y compartiendo información y contenidos digitales, seleccionando las herramientas de comunicación TIC, servicios de la web social o módulos en entornos virtuales de aprendizaje, aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros de las malas prácticas como el ciberacoso.</p>	<p>CD</p>
<p><b>8.</b> Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y</p>	<p>CD</p>

compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.	CSC
	SIEE

<b>Contenidos del Bloque 2: Geografía</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
	<b>INSTRUMENTOS: OBSERVACIÓN DIRECTA (20%), PRUEBAS ESCRITAS, ORALES O TRABAJOS (80%)</b>	
<b>1.</b> Identificar los marcos geográficos de las civilizaciones griega y romana en su apogeo cultural y en el territorial y localizar en mapas, en formatos diversos y presentados en soporte papel y digital, los lugares relevantes, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido.	<b>1.1</b> Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan el momento de apogeo de las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.	CCLI CAA CEC

<b>Contenidos del Bloque 3: Historia</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias</b>

	<b>INSTRUMENTOS: OBSERVACIÓN DIRECTA (20%), PRUEBAS ESCRITAS, ORALES O TRABAJOS (80%)</b>	<b>curriculares</b>
<b>1.</b> Describir las etapas de las civilizaciones griega y romana y explicar las circunstancias que originan los principales acontecimientos, y el papel que desempeñan sus protagonistas, elaborando un eje cronológico.	<p><b>1.1</b> Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.</p> <p><b>1.2</b> Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.</p>	CCLI CAA CEC

<b>Contenidos del Bloque 4: Mitología</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
	<b>INSTRUMENTOS: OBSERVACIÓN DIRECTA (20%), PRUEBAS ESCRITAS, ORALES O TRABAJOS (80%)</b>	
<b>1.</b> Describir los dioses y diosas pertenecientes a las tres generaciones, señalando sus características y actuaciones, relacionar los héroes y heroínas de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan y su ámbito de influencia, y establecer comparaciones con otras mitologías antiguas y entre los héroes actuales y los mitológicos para percibir la influencia de	<p><b>1.1</b> Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.</p> <p><b>1.2</b> Reconoce referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean</p>	CCLI CAA CEC

la tradición clásica en la cultura universal.	claras y sencillas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.	
---	--	--

<b>Contenidos del Bloque 5: Arte</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
	<b>INSTRUMENTOS: OBSERVACIÓN DIRECTA (20%), PRUEBAS ESCRITAS ORALES O TRABAJOS (80%)</b>	
<p><b>1.</b> Reconocer las características esenciales del arte griego y romano y su funcionalidad y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.</p>	<p><b>1.1</b> Reconoce en imágenes las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando razonadamente mediante elementos visibles el orden arquitectónico al que pertenecen los monumentos más significativos.</p> <p><b>1.2</b> Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.</p> <p><b>2.1</b> Describe los monumentos clásicos más</p> <p>significativos que forman parte del patrimonio español, identificando a partir</p>	<p>CCLI CAA CEC</p>
<p><b>2.</b> Identificar los principales monumentos y obras de arte clásicos del patrimonio español.</p>	<p>de elementos concretos su estilo.</p>	<p>CCLI CAA CEC</p>

--	--	--

<b>Contenidos del Bloque 6: Sociedad y vida cotidiana</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
	<b>INSTRUMENTOS: OBSERVACIÓN DIRECTA (20%), PRUEBAS ESCRITAS ORALES O TRABAJOS (80%)</b>	
<p><b>1.</b> Comparar las formas de organización política en Grecia y en Roma, e identificar sus características en nuestro actual sistema político.</p> <p><b>2.</b> Comparar los distintos roles asignados a los miembros de las familias actuales con la griega y la romana e identificar los estereotipos culturales.</p> <p><b>3.</b> Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad y compararlas con las actuales.</p>	<p><b>1.1</b> Nombra los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica, describiendo las instituciones y el papel que desempeñan y comparándolos con los actuales.</p> <p><b>2.1</b> Identifica y explica los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus miembros, identificando y explicando a través de ellos estereotipos culturales y comparándolos con los actuales.</p> <p><b>3.1</b> Describe las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, analizando su finalidad, los grupos a los que van dirigidas y su función en el desarrollo de la identidad social.</p>	<p>CCLI CAA CSC</p> <p>CCLI CAA CSC</p> <p>CCLI CAA CSC</p>



**Contenidos del Bloque 7: Lengua/Léxico**

EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>  <b>INSTRUMENTOS:</b> <b>OBSERVACIÓN DIRECTA (20%),</b> <b>PRUEBAS ESCRITAS ORALES O</b> <b>TRABAJOS (80%)</b>	<b>Competencias curriculares</b>
<p><b>1.</b> Distinguir el alfabeto latino y griego y reconocer la herencia del primitivo alfabeto griego en el resto de los alfabetos actuales.</p> <p><b>2.</b> Reconocer helenismos y latinismos del lenguaje común y de la terminología científico-técnica de origen grecolatino en la lengua propia y relacionarlos con las palabras latinas o griegas originarias para utilizarlos con propiedad.</p>	<p><b>1.1</b> Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental.</p> <p><b>2.1</b> Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España, explicando su significado a partir del término de origen.</p> <p><b>2.2</b> Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.</p>	<p>CCLI CAA CEC</p> <p>CCLI CAA CEC</p>

		Coef	Competencias						
Cod	Estándar	Tota 110	A A	D I	C E C	L I N G	M C T	S C	S I E E
1.1. 1.	Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan en distintos períodos las civilizaciones griega y romana, delimitando su ámbito de influencia, estableciendo conexiones con otras culturas próximas y ubicando con precisión puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos conocidos por su relevancia histórica.	0'22 7	X	X	X	X			
1.2. 1.	Enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes en el desarrollo de las civilizaciones griega y latina aportando ejemplos para ilustrar y justificar sus planteamientos.	0'22 7	X		X	X			
2.1. 1	Sabe enmarcar determinados hechos históricos en la civilización y periodo histórico correspondiente poniéndolos en contexto y relacionándolos con otras circunstancias contemporáneas.	0'22 7	X		X	X			
2.2. 1.	Distingue con precisión, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando y situando en el tiempo los principales hitos asociados a cada una de ellas.	0'22 7	X		X	X			

2.2. 2.	Explica el proceso de transición que se produce entre diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, describiendo las circunstancias que intervienen en el paso de unas a otras.	0'22 7	X		X	X			
2.2. 3	Elabora ejes cronológicos en los que se representan hitos históricos relevantes, consultando o no diferentes fuentes de información.	0'22 7	X		X	X			
2.2. 4	Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, señalando distintos períodos e identificando para cada uno de ellos las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones.	0'22 7	X	X	X	X			
2.3. 1.	Describe las principales características y la evolución de los distintos grupos que componen las sociedades griega y romana.	0'22 7	X		X	X			
2.4. 1.	Explica la romanización de Hispania, describiendo sus causas y delimitando sus distintas fases.	0'22 7	X	X	X	X			
2.4. 2.	Enumera, explica e ilustra con ejemplos los aspectos fundamentales que caracterizan el proceso de la romanización de Hispania, señalando su influencia en la historia posterior de nuestro país.	0'22 7	X		X	X			
3.1. 1.	Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre	0'22 7	X	X	X	X			

	los diferentes dioses.								
3.2. 1.	Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros.	0'22 7	X		X	X			
3.2. 2.	Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.	0'22 7	X			X			
3.2. 3.	Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las semejanzas y las principales diferencias que se observan entre ambos tratamientos asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.	0'22 7	X		X	X			
3.3. 1.	Enumera y explica las principales características de la religión griega, poniéndolas en relación con otros aspectos básicos de la cultura helénica y estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas.	0'22 7	X			X			
3.3. 2.	Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios.	0'22 7	X		X	X			
3.4. 1.	Describe las manifestaciones deportivas asociadas a cultos rituales en la religión griega, explicando su pervivencia en el mundo moderno y estableciendo semejanzas y diferencia entre los valores culturales a los que se	0'22 7	X		X	X			

	asocian en cada caso.								
4.1.1	Reconoce las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando el orden arquitectónico al que pertenecen distintos monumentos en imágenes no preparadas previamente utilizando elementos visibles para razonar su respuesta.	0'22 7	X		X	X			
4.1.2	Reconoce esculturas griegas y romanas en imágenes no preparadas previamente encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.	0'22 7	X		X	X			
4.1.3	Realiza ejes cronológicos situando en ellos aspectos relacionados con el arte grecolatino y asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.	0'22 7	X		X	X			
4.1.4	Describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para el desarrollo del Imperio y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.	0'22 7	X		X	X			
4.2.1	Localiza en un mapa los principales monumentos clásicos del patrimonio español y europeo, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.	0'22 7	X		X	X			
5.1.1	Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras	0'22 7	X		X	X			

	manifestaciones culturales contemporáneas.							
5.1. 2.	Realiza ejes cronológicos y sitúa en ellos aspectos relacionados con la literatura grecolatina asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.	0'22 7	X		X	X		
5.2. 1.	Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.	0'22 7	X		X	X		
6.1. 1.	Reconoce diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza y su función y describiendo los rasgos que distinguen a unos de otros.	0'22 7	X		X	X		
6.2. 1.	Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, explicando su origen y diferenciándolos de otros tipos de escrituras.	0'22 7	X		X	X		
6.3. 1.	Explica la influencia de los alfabetos griegos y latinos en la formación de los alfabetos actuales señalando en estos últimos la presencia de determinados elementos tomados de los primeros.	0'22 7	X		X	X		
6.4. 1.	Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas, señalando los idiomas modernos que se derivan de cada una de ellas y señalando aspectos lingüísticos	0'22 7	X		X	X		

	que evidencian su parentesco.							
6.5. 1.	Identifica las lenguas que se hablan en Europa y en España, diferenciando por su origen romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan.	0'22 7	X		X	X		
6.6. 1.	Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España y de otras lenguas modernas, explicando su significado a partir del término de origen.	0'22 7	X	X	X	X		X
6.6. 2	Explica el significado de palabras, a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.	0'22 7	X	X	X	X		X
6.6. 3.	Identifica y diferencia con seguridad cultismos y términos patrimoniales relacionándolos con el término de origen sin necesidad de consultar diccionarios u otras fuentes de información.	0'22 7	X	X	X	X		X
6.7. 1	Explica los procesos de evolución de algunos términos desde el étimo latino hasta sus respectivos derivados en diferentes lenguas romances describiendo algunos de los fenómenos fonéticos producidos e ilustrándolos con otros ejemplos.	0'22 7	X	X		X		X
6.7. 2.	Realiza evoluciones del latín al castellano aplicando las reglas fonéticas de evolución.	0'22 7	X	X	X	X		X
6.8. 1.	Explica a partir de su etimología términos de origen grecolatino propios del lenguaje científico-técnico y sabe usarlos con propiedad.	0'22 7	X	X	X	X		X

6.9. 1.	Demuestra el influjo del latín y el griego sobre las lenguas modernas sirviéndose de ejemplos para ilustrar la pervivencia en éstas de elementos léxicos morfológicos y sintácticos heredados de las primeras.	0'22 7	X	X	X	X		X	X
7.1. 1.	Señala y describe aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos y comparando la forma en la que estos aspectos se hacen visibles en cada caso.	0'22 7	X	X	X	X		X	
7.2. 1	Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos.	0'22 7	X	X	X	X		X	
7.2. 2	Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.	0'22 7	X	X	X	X		X	
7.3. 1.	Establece paralelismos entre las principales instituciones políticas sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos.	0'22 7	X	X	X	X		X	
7.3. 2.	Analiza y valora críticamente la influencia que han ejercido los distintos modelos políticos, sociales y filosóficos de la antigüedad	0'22 7	X	X	X	X		X	



	clásica en la sociedad actual.								
7.4. 1.	Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental.	0'22 7	X	X	X	X			X
7.5. 1.	Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.	0'22 7	X	X	X	X			X

**La base del sistema de evaluación es la evaluación continua. Por esto, las preguntas de clase y el trabajo en el aula cobran una importancia vital y se reflejarán en la nota definitiva de cada evaluación.**

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, análisis del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

La evaluación, enfocada a la valoración de capacidades y a guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, será continua, individualizada, integral, inicial, formativa y sumativa.

La evaluación se realizará sobre el proceso de trabajo del alumno dentro y fuera del aula. El primero mediante la observación directa por parte del profesor de determinados aspectos del proceso, medidos en base a criterios de evaluación

establecidos previamente. Y el segundo mediante la revisión de las tareas que el profesor considere oportuno y que el alumno deberá realizar.

Instrumentos como pruebas escritas, el cuaderno o apuntes de Cultura Clásica del alumno, el informe y proceso de construcción del proyecto elaborado, exposiciones, prácticas, ejercicios, trabajos de búsqueda de información, tareas de aplicación de los conocimientos clásicos, experiencias para aplicar los conocimientos teóricos... servirán para poder cuantificar el grado de cumplimiento de aspectos representativos acordes con los objetivos trazados.

La observación directa puede realizarse, en cada sesión, observando un aspecto de los criterios de evaluación en varios alumnos o grupos, o todos los aspectos en un solo grupo.

El alumno/a también podrá realizar su propia autoevaluación al finalizar una propuesta de trabajo, y/o evaluación tanto individual como del grupo. Los alumnos deberán conocer en todo momento cuál es la razón por la que ha sido evaluado un elemento de forma positiva o negativa y en este caso que su evaluación negativa sirva para superar capacidades que no se hayan alcanzado.

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

<b>EVALUACIÓN</b>	
Individualizada	Centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
Integradora	Para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
Cualitativa	En la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los

	diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
Orientadora	Dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
Continua	Ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

Se contemplan tres modalidades:

<b>MODALIDADES DE EVALUACIÓN</b>	
Evaluación inicial.	Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada. Se realizará al menos en 3 momentos puntuales: de manera absoluta al comenzar el curso, al término de cada bloque, y de cada unidad didáctica.
Evaluación formativa.	Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso. Se realizará al menos al término de cada unidad didáctica.
Evaluación sumativa.	Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos. Se realizará al menos al término de cada unidad didáctica, de cada bloque y del curso.

**- CRITERIOS DE EVALUACIÓN. RELACIÓN CON LOS  
CONTENIDOS**

1. Conocer las principales lenguas europeas actuales según su origen.
2. Conocer el alfabeto latino y ser capaz de leer palabras en dicha lengua.
3. Identificar los prefijos y sufijos griegos y latinos más usados en el lenguaje culto y en el lenguaje común, conocer su significado y utilizarlos correctamente.
4. Comprender y usar pertinentemente los latinismos, locuciones y frases hechas latinas más frecuentes en español.
5. Identificar las lenguas romances y conocer su distribución geográfica.
6. Conocer el marco geográfico e histórico de Grecia y Roma y saber situar en el espacio y en el tiempo lugares y personajes de las civilizaciones griega y latina.
7. Reconocer distintos tipos de géneros literarios grecolatinos.
8. Conocer los principales edificios griegos y romanos, su arquitectura y su función y saberlos reconocer en imágenes.
9. Ser capaz de relacionar manifestaciones literarias y artísticas de tiempos pasados y actuales con sus modelos clásicos.
10. Conocer y saber localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y europeo.
11. Reconocer las principales manifestaciones y las huellas históricas grecolatinas en la Región de Murcia.
12. Conocer los mitos de antiguos dioses, saberlos reconocer en textos y en imágenes y ser capaz de establecer semejanzas y diferencias entre los mitos antiguos y actuales.
13. Demostrar destrezas en el manejo de las fuentes de información, tanto bibliográficas como relacionadas con las nuevas tecnologías, así como en ordenarla y exponerla de forma adecuada y sin copiar.

	<b>DENOMINACIÓN DEL BLOQUE</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
I	Lenguas Clásicas	1, 2, 3, 5, 7, 12, 13.
II	El Mundo Griego	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 11, 12, 13.
III	El Mundo Romano	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13.
IV	Mitos Grecorromanos	6, 7, 8, 12, 13.
V	Herencia del Mundo Grecolatino.	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13.

### - INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

En cada período de evaluación se tendrán en cuenta para la evaluación de los alumnos/as los siguientes aspectos:

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<b>A) Cuestiones de clase y cuaderno:</b>	Orales y breves, para unos pocos alumnos cada vez. Preguntas cortas razonadas/semiestructuradas. Revisión del cuaderno al menos una vez al mes.
<b>B) Pruebas objetivas:</b>	Escritas y de tipo objetivo, para toda la clase. De recuerdo: respuesta simple, con textos adaptados, originales y traducidos, etc. De reconocimiento: elección de respuestas verdadero/falso, de elección única, elección múltiple, etc. Reconocimiento y elaboración de tablas, gráficos, mapas. Razonamiento: simple, complejo. Preguntas de respuesta algo más larga. Problemas de similares características a los explicados en clase.
<b>C) Trabajos de recopilación e indagación sobre los contenidos de las Unidades desarrolladas. Realización de actividades extraescolares.</b>	Presentación. Contenidos. Estructuración. Interés. Participación.
<b>D) Asistencia y puntualidad, comportamiento, actitud crítica, habilidades, hábito de trabajo, respeto a los demás, a los materiales y normas de seguridad, etc.</b>	

**EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA SÓLO SE PODRÁN USAR LOS EPÍGRAFES B y C**

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para la evaluación, seguiremos los criterios especificados anteriormente en el epígrafe 1.7.1. de esta Programación y para superar la materia, exigiremos unos conocimientos básicos que garanticen la consecución en grado mínimo de dichos criterios.

Una vez recogida toda la información anterior, calcularemos la nota final obtenida por cada alumno en esa evaluación. Al tratarse de evaluación continua, el examen final tiene más peso que los controles parciales y los demás ejercicios, ya que incluye todos los conocimientos adquiridos hasta la fecha.

Los porcentajes que adjudicaremos a cada tipo de contenidos son los siguientes: **conceptos (60%)**, valorados mediante *pruebas* escritas (50%), habitualmente una por evaluación, de las que se hallará la media aritmética, y *lecturas* (10%), un trabajo o control por trimestre; **procedimientos (30%)**, desglosados en diversos *trabajos* (15%) y el *cuaderno* de trabajo diario del alumno en clase y en casa (15%); y **actitudes (10%)**, teniendo en cuenta la asistencia, participación, interés y comportamiento en clase. El sistema de evaluación será comunicado a los alumnos al principio de curso para que lo conozcan.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE *CULTURA CLÁSICA 4º ESO*

PORCENTAJES	ASPECTOS EVALUADOS
60%	Pruebas escritas: - 50% → Exámenes o trabajos de investigación (2 ó 3 por evaluación) - 10% → Control o trabajo sobre el libro de lectura
30%	- 20% → Trabajos (individuales o en grupo) - 10% → Cuaderno (apuntes, ejercicios y fotocopias) [Se penalizará el retraso en la entrega 1 punto por día]
10%	- 5% → Asistencia e interés (faltas, deberes y material) - 5% → Comportamiento (disciplina, atender y trabajar)
ORTOGRAFÍA	En exámenes, trabajos y cuaderno, se penalizarán las faltas de ortografía hasta un máximo de 1 punto. - Faltas: - 0'1 ó -0'2 p. cada una según gravedad - Tildes: - 0'05 p. cada una

# APÉNDICE: MODIFICACIONES DE LOS ESTÁNDARES, CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EN CASO DE QUE LA SITUACIÓN SANITARIA IMPIDA EL DESARROLLO NORMAL Y PRESENCIAL DEL CURSO

## CONTENIDOS Y ESTÁNDARES MÍNIMOS EXIGIDOS EN CASO DE IMPOSIBILIDAD DE CLASES TOTALMENTE PRESENCIALES JUNTO A SU VALORACIÓN

Contenidos	Tipo	Estándares de aprendizaje
<p><b>1. Identificar los marcos geográficos de las civilizaciones griega y romana en su apogeo cultural y en el territorial y localizar en mapas, en formatos diversos y presentados en soporte papel y</b></p>	<p><b><u>CC1</u></b> <b><u>CC2</u></b></p>	<p>1.1 Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan el momento de apogeo de las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.</p>



<p>digital, los lugares relevantes, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido.</p>		
<p><b>1. Describir las etapas de las civilizaciones griega y romana y explicar las circunstancias que originan los principales acontecimientos, y el papel que desempeñan sus protagonistas, elaborando un eje cronológico.</b></p>	<p><b><u>CC1</u></b> <b><u>CC2</u></b></p>	<p>1.1 Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.</p> <p>1.2 Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.</p>
<p><b>1. Describir los dioses y diosas pertenecientes a las tres generaciones, señalando sus características y actuaciones,</b></p>	<p><b><u>CC1</u></b> <b><u>CC2</u></b> <b><u>CP3</u></b></p>	<p>1.1 Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.</p> <p>1.2 Reconoce referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se</p>

<p>relacionar los héroes y heroínas de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan y su ámbito de influencia, y establecer comparaciones con otras mitologías antiguas y entre los héroes actuales y los mitológicos para percibir la influencia de la tradición clásica en la cultura universal.</p>		<p>asocian a la tradición grecolatina.</p>
<p>3. Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad y compararlas con las actuales.</p>	<p><u>CC1</u> <u>CC2</u> <u>CP3</u></p>	<p>3.1 Describe las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, analizando su finalidad, los grupos a los que van dirigidas y su función en el desarrollo de la identidad social.</p>

<p><b>1. Distinguir el alfabeto latino y griego y reconocer la herencia del primitivo alfabeto griego en el resto de los alfabetos actuales.</b></p> <p><b>2. Reconocer helenismos y latinismos del lenguaje común y de la terminología científico-técnica de origen grecolatino en la lengua propia y relacionarlos con las</b></p>	<p><b><u>CC1</u></b> <b><u>CC2</u></b></p>	<p>1.1 Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental.</p> <p>2.1 Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España, explicando su significado a partir del término de origen.</p> <p>2.2 Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.</p>

<p>palabras latinas o griegas originarias para utilizarlos con propiedad.</p>		
		<p><b>1.1. 1.</b> Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan en distintos períodos las civilizaciones griega y romana, delimitando su ámbito de influencia, estableciendo conexiones con otras culturas próximas y ubicando con precisión puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos conocidos por su relevancia histórica. 0'227</p> <p><b>1.2.1.</b> Enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes en el desarrollo de las civilizaciones griega y latina aportando ejemplos para ilustrar y justificar sus planteamientos. 0'227</p> <p><b>2.1.1</b> Sabe enmarcar determinados hechos históricos en la civilización y periodo histórico correspondiente poniéndolos en contexto y relacionándolos con otras circunstancias contemporáneas. 0'227</p> <p><b>2.2.1.</b> Distingue con precisión, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando y situando en el tiempo los principales hitos asociados a cada una de ellas. 0'227</p> <p><b>2.2.2.</b> Explica el proceso de transición que se produce entre diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, describiendo las circunstancias que intervienen en el paso de unas a otras. 0'227</p> <p><b>2.2.3</b> Elabora ejes cronológicos en los que se representan hitos históricos relevantes, consultando o no diferentes fuentes de información. 0'227</p> <p><b>2.2.4</b> Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, señalando distintos períodos e identificando para cada uno de ellos las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones. 0'227</p> <p><b>2.3.1.</b> Describe las principales características y la evolución</p>

	<p>de los distintos grupos que componen las sociedades griega y romana. 0'227</p> <p><b>2.4.1.</b> Explica la romanización de Hispania, describiendo sus causas y delimitando sus distintas fases. 0'227</p> <p><b>2.4.2.</b> Enumera, explica e ilustra con ejemplos los aspectos fundamentales que caracterizan el proceso de la romanización de Hispania, señalando su influencia en la historia posterior de nuestro país. 0'227</p> <p><b>3.1.1.</b> Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre los diferentes dioses. 0'227</p> <p><b>3.2.1.</b> Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros. 0'227</p> <p><b>3.2.2.</b> Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa. 0'227</p> <p><b>3.2.3.</b> Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las semejanzas y las principales diferencias que se observan entre ambos tratamientos asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época. 0'227</p> <p><b>3.3. 1.</b> Enumera y explica las principales características de la religión griega, poniéndolas en relación con otros aspectos básicos de la cultura helénica y estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas. 0'454</p> <p><b>3.3.2.</b> Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios. 0'227</p>
--	--

	<p><b>5.1. 1.</b> Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas. 0'454</p> <p><b>5.1.2.</b> Realiza ejes cronológicos y sitúa en ellos aspectos relacionados con la literatura grecolatina asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos. 0'454</p> <p><b>5.2.1.</b> Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben. 0,454</p> <p><b>6.1.1.</b> Reconoce diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza y su función y describiendo los rasgos que distinguen a unos de otros. 0'227</p> <p><b>6.2.1.</b> Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, explicando su origen y diferenciándolos de otros tipos de escrituras. 0'227</p> <p><b>6.3.1.</b> Explica la influencia de los alfabetos griegos y latinos en la formación de los alfabetos actuales señalando en estos últimos la presencia de determinados elementos tomados de los primeros. 0'227</p> <p><b>6.4. 1.</b> Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas, señalando los idiomas modernos que se derivan de cada una de ellas y señalando aspectos lingüísticos que evidencian su parentesco. 0'227</p> <p><b>6.5.1.</b> Identifica las lenguas que se hablan en Europa y en España, diferenciando por su origen romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan. 0'227</p> <p><b>6.6. 1.</b> Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España y de otras lenguas modernas, explicando su significado a partir del término de</p>
--	--

	<p>origen. 0'227</p> <p><b>6.6.2</b> Explica el significado de palabras, a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes. 0'227</p> <p><b>6.6.3.</b> Identifica y diferencia con seguridad cultismos y términos patrimoniales relacionándolos con el término de origen sin necesidad de consultar diccionarios u otras fuentes de información. 0,227</p> <p><b>6.7.1</b> Explica los procesos de evolución de algunos términos desde el étimo latino hasta sus respectivos derivados en diferentes lenguas romances describiendo algunos de los fenómenos fonéticos producidos e ilustrándolos con otros ejemplos. 0'227</p> <p><b>6.7.2.</b> Realiza evoluciones del latín al castellano aplicando las reglas fonéticas de evolución. 0'227</p> <p><b>6.8.1.</b> Explica a partir de su etimología términos de origen grecolatino propios del lenguaje científico-técnico y sabe usarlos con propiedad. 0'227</p> <p><b>6.9.1.</b> Demuestra el influjo del latín y el griego sobre las lenguas modernas sirviéndose de ejemplos para ilustrar la pervivencia en éstas de elementos léxicos morfológicos y sintácticos heredados de las primeras. 0'227</p> <p><b>7.1.1.</b> Señala y describe aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos y comparando la forma en la que estos aspectos se hacen visibles en cada caso. 0'227</p> <p><b>7.2.1</b> Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos. 0'227</p> <p><b>7.2.2</b> Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina. 0'227</p>
--	---

		<p><b>7.3.1.</b> Establece paralelismos entre las principales instituciones políticas sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos. 0'227</p> <p><b>7.3.2.</b> Analiza y valora críticamente la influencia que han ejercido los distintos modelos políticos, sociales y filosóficos de la antigüedad clásica en la sociedad actual. 0'227</p> <p><b>7.4.1.</b> Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental. 0'227</p> <p><b>7.5.1.</b> Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura. 0'227</p>

### **Adaptación de procedimientos y criterios de calificación para alumnado pendiente de evaluaciones anteriores**

*(descripción de las adaptaciones, si las hubiera, de procedimientos, instrumentos y/o criterios de calificación para recuperar al alumnado con alguna evaluación del curso actual pendiente)*

***Las asignatura es materia de evaluación continua, sus contenidos se están repasando y ampliando continuamente, por tanto no se realizarán a lo largo del curso exámenes de recuperación.***

**No se prevé una prueba final en junio para aquellos alumnos suspensos**, de modo que para los alumnos que en Junio no obtengan la calificación de aprobado se realizará en Septiembre una prueba de características similares a las realizadas durante el curso.

Para la prueba de recuperación de septiembre se tendrá en cuenta los mismos criterios de evaluación y calificación, sin olvidar que:



Las faltas de ortografía descuentan un 0'5%.

Si se demuestra que algún estudiante ha copiado o actuado de mala fe, automáticamente suspenderá la asignatura.

EXCEPCIONALMENTE CON AQUELLOS ESTUDIANTES CUYA PROGRESIÓN Y ACTITUD SEA DEMOSTRABLE, QUE HAYAN REALIZADO AL MENOS 2 TERCIOS DE LAS ACTIVIDADES DE LA 3ª EVALUACIÓN Y ESTÉN SUSPENSOS EN LA 1ª Y 2ª EVALUACIÓN Y NO LES SIRVA EL INCREMENTO QUE COMO MÁXIMO PUEDA OBTENERSE DURANTE LA 3ª EVALUACIÓN, EL DEPARTAMENTO ESTUDIARÁ CASO POR CASO EL HISTORIAL ACADÉMICO DEL ESTUDIANTE DURANTE ESTE CURSO Y SU PROGRESIÓN Y DECIDIRÁ SI DARLE LA OPORTUNIDAD DE REALIZAR UNA SERIE DE EXÁMENES ORALES POR VIDEO LLAMADA, SIEMPRE QUE SE PUEDA COMPROBAR QUE NO USA MEDIOS FRAUDULENTOS PARA COPIAR. EN EL CASO DE QUE ESTO SEA IMPOSIBLE O HAYA DUDAS FUNDAMENTADAS, ESTA POSIBILIDAD SERÁ ANULADA.

ESTOS EXÁMENES EXTRAORDINARIOS SE HARÁN EN EL PERÍODO MARCADO POR JEFATURA DE ESTUDIOS Y TENDRÁN LA SIGUIENTE ESTRUCTURA:

-PREGUNTAS SOBRE COMPRENSIÓN DE UN TEXTO.

-PREGUNTAS SOBRE LAS TEMÁTICAS MÁS RELEVANTES ESTUDIADAS .

-PREGUNTAS DONDE EL EXAMINANDO DEMUESTRE UN MANEJO ADECUADO DE LO EXPLICADO EN CLASE.

-PREGUNTAS PUNTUALES SOBRE LOS TEMAS DE CULTURA Y CIVILIZACIÓN VISTOS A LO LARGO DEL CURSO.

#### **Adaptación de procedimientos e Instrumentos de recuperación y criterios de calificación para alumnado con la materia pendiente**

*((descripción de las adaptaciones, si las hubiera, de procedimiento, instrumentos y/o criterios de calificación que se van a utilizar para recuperar al alumnado con la materia pendiente en cursos anteriores))*

.

## **MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN EN CASO DE ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL O TELEMÁTICA.**

Tal y como establece la RESOLUCIÓN DE 22 DE JUNIO DE 2020, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN EDUCATIVA Y FORMACIÓN PROFESIONAL POR LA QUE SE ESTABLECEN DIRECTRICES Y ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE CONTINUIDAD DE LA ACTIVIDAD EDUCATIVA 2020-21 EN LOS CENTROS DOCENTES QUE IMPARTEN ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS DE LA REGIÓN DE

## MURCIA.

“La incertidumbre sobre el curso de la situación sanitaria obliga a la administración educativa y a los centros docentes que dependen de ella a llevar a cabo un esfuerzo de previsión que garantice esta continuidad de la actividad educativa en condiciones de calidad y equidad en cualquiera de los escenarios en los que pueda derivar aquella situación. A este respecto, cobran especial relevancia los esfuerzos que la administración educativa, los centros docentes y todos los miembros de la comunidad educativa han de hacer para prevenir y minimizar las consecuencias que la llamada “brecha digital” pueda tener sobre el proceso de aprendizaje del alumnado de la Región de Murcia.”

Sin duda, cualquier modificación de esta programación, atendiendo a las necesidades derivadas de la situación excepcional en la que vivimos, tendrá en cuenta siempre la adquisición, por parte de los alumnos, de las competencias básicas del currículo:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Por ello tenemos que prever tres escenarios posibles dentro de esta crisis sanitaria derivada de la pandemia del Covid-19. Estos tres escenarios serían los siguientes: impartición de clases de forma presencial, semipresencial o telemática. Por ello, esta Resolución establece, en el apartado quinto, sección cuarta, que:

**iv. En el caso de tener que adaptar la secuencia y distribución temporal de los elementos del currículo (contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje), su selección o agrupamiento se hará teniendo en cuenta criterios pedagógicos propios de una enseñanza total o parcialmente telemática, priorizando aquellos aprendizajes que se consideren básicos o esenciales desde un punto de vista competencial.**

También vamos a modificar, como es lógico la metodología, adaptándose a los distintos

escenarios que en esta situación de crisis sanitaria se pueden producir.

## 1.

### Metodología.

Se adaptará acorde con los diferentes escenarios:

**Impartición de clases de forma presencial.** Nos atenderemos a lo especificado en esta programación.

**Impartición de clases de forma semipresencial.** No contemplamos grandes modificaciones con respecto a lo establecido en esta programación, aunque sí vamos a detallar algunas:

- Las clases presenciales se dedicarán, fundamentalmente, a desarrollar las explicaciones relativas a los contenidos con más carga teórica y que se consideran básicos o esenciales desde un punto de vista competencial (son aquellos que se corresponden con los EAE que lleven asociado como instrumento una prueba escrita). También para las actividades prácticas asociadas a estos contenidos.
- Los contenidos de carácter más práctico se repartirán paralelamente entre las clases presenciales (para los alumnos que están en el aula) y la utilización de la plataforma Google Classroom (y otras aplicaciones que el profesor considere oportunas) que es la elegida para ESO y Bachillerato por el centro (para los alumnos que están en casa), cuya proporcionalidad y temporalidad queda a criterio del profesor, ya que es el que tiene que valorar y adaptarse a las características idiosincrásicas y socioeconómicas de su alumnado, evitando, en la medida de lo posible, la brecha digital.

Para que el alumno vaya adaptándose de manera progresiva a la utilización de la plataforma Google Classroom y del resto de aplicaciones que el profesor utilice mediante el proceso de enseñanza y aprendizaje, realizaremos una serie de actividades, entre ellas la evaluación inicial (si el profesor lo considera oportuno) de carácter progresivo. Con la realización de la evaluación inicial podremos conocer la situación competencial inicial del alumno y se procederá a incluir los contenidos básicos que no se hubieran impartido en el curso 19-20 debido a la crisis sanitaria, tanto en las explicaciones de carácter teórico como en las de carácter práctico a lo largo del primer trimestre de este curso 20-21 (o cuando el profesor determine según el orden de los contenidos establecidos en esta programación) tal y como nos dice la Resolución de 22 de junio en el apartado Sexto. Orientaciones para la aplicación del plan de continuidad de la actividad educativa:

- a. Al inicio del curso, se incluirán, entre las actividades de evaluación inicial, pruebas para determinar si existen contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje correspondientes al curso anterior que no se hayan podido desarrollar como consecuencia de la suspensión de las actividades presenciales durante el tercer trimestre del curso 2019/20.

**Impartición de clases de forma telemática.** En este tercer escenario, el más preocupante de todos por sus implicaciones no solo educativas, sino socioafectivas, se adaptará parte de la metodología que no pueda impartirse de forma presencial. Quedando de la siguiente manera:

- Al principio de cada semana o quincena (a indicaciones del centro) el profesor realizará una programación de los contenidos y actividades que se van a trabajar en dicho periodo y que se darán a conocer a los alumnos y sus familias a través de Google Drive.
- A continuación, el profesor diseñará diversas actividades (de refuerzo, de ampliación o de recuperación) asociadas a los EAE que se van a trabajar y se las enviará a los alumnos mediante la plataforma Google Classroom y/o mediante correo electrónico, programando la entrega de cada actividad.
- Al finalizar el periodo de realización de cada actividad, el profesor enviará a los alumnos el solucionario para que ellos puedan corregirlas en el cuaderno con las indicaciones establecidas en la corrección de Classroom o del correo electrónico y puedan hacer una autoevaluación de su trabajo.
- Durante todo este proceso el profesor se conectará con los alumnos a través de videoconferencia o del correo electrónico para resolver dudas sobre las actividades y aclarar conceptos teóricos o prácticos a petición de los alumnos o con una periodicidad programada, teniendo en cuenta siempre el no sobrecargar de tareas al alumno tal y como se indica en la Resolución.
- Aquellos alumnos que no disponen de acceso a dichas plataformas seguirán la misma metodología de trabajo, pero recibiendo las actividades a través de envío postal de manera quincenal.

La Biblioteca del centro y siempre con la colaboración del Departamento de Lengua, diseñará una serie de actividades telemáticas para estimular el interés y el hábito de la lectura y de la mejora de la expresión escrita y oral para que puedan desarrollarse también a distancia con las mejores garantías (apartado quinto, punto ix de la Resolución de 22 de junio de 2020)

## 2.

### Contenidos.

Se adaptarán acorde con los diferentes escenarios:

**Impartición de clases de forma presencial.** Nos atenderemos a lo especificado en esta programación.

**Impartición de clases de forma semipresencial.** No contemplamos modificación en los contenidos establecidos en esta programación, tal y como establece la Resolución de 22 de junio de 2020 (“Dicha adaptación deberá facilitar la transición entre la enseñanza presencial y telemática manteniendo los contenidos del currículo”), aunque, si la hubiere, nunca sería con aquellos contenidos que se consideran básicos o esenciales desde un punto de vista competencial (son aquellos que se corresponden con los EAE

que lleven asociado como instrumento una prueba escrita).

En caso de no impartición de algunos contenidos que se consideren básicos o esenciales, en la memoria final de curso se especificaría y se establecería la forma de recuperarlos (mediante trabajos, cuestionarios, tutoriales, documentos de powerpoint...) bien a final de curso o en el curso siguiente, según nos dicte la situación de crisis sanitaria.

Impartición de clases de forma telemática. En este tercer escenario, el más preocupante de todos por sus implicaciones no solo educativas, sino socioafectivas, se priorizarán aquellos contenidos que se consideran básicos o esenciales desde un punto de vista competencial (son aquellos que se corresponden con los EAE que lleven asociado como instrumento una prueba escrita). Porque como dice la Resolución de 22 de junio:

viii. Se modificarán o eliminarán aquellos indicadores de logro del proceso de enseñanza y de la práctica docente que hagan referencia a criterios de evaluación o estándares de aprendizaje que no puedan ser trabajados.

En caso de no impartición de algunos contenidos que se consideren básicos o esenciales, en la memoria final de curso se especificaría y se establecería la forma de recuperarlos (mediante trabajos, cuestionarios, tutoriales, documentos de powerpoint...) bien a final de curso o en el curso siguiente, según nos dicte la situación de crisis sanitaria

Instrumentos de evaluación		Ponderación calificación
1. PE: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las unidades didácticas y las de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren.	70 %
2. PEL: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales de lectura de obras literarias.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren.	10 %
3. TD: Realización de tareas o actividades y/o trabajos colaborativos e individuales, exposiciones y	Planteadas como problemas, ejercicios, respuestas a preguntas. En los trabajos se tendrá en cuenta la participación de los alumnos en los debates en clase y la	15 %

observación directa.	coordinación entre ellos.  Incluye los comentarios de texto.	
4. OD: Observación directa.	Incluye la atención, la participación en clase y la actitud personal del alumno (compromiso personal por aprender y por respetar a los demás).	5 %

**Impartición de clases de forma semipresencial.** No contemplamos modificación en los IE establecidos en esta programación, pero sí una adaptación siguiendo las indicaciones que nos dice la Resolución de 22 de junio de 2020: “a. Deberán establecerse acuerdos, en los órganos de coordinación docente, para una coordinación pedagógica efectiva en relación con la asignación de las tareas no presenciales a realizar por el alumnado, con la finalidad de evitar el desequilibrio entre unas asignaturas y otras y, sobre todo, con el fin de evitar el exceso de tareas para el alumnado”

Instrumentos de evaluación		Ponderación calificación
1. PE: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las unidades didácticas y las de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren. Estas pruebas serán de carácter siempre presencial.	70 %
2. PEL: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales de lectura de obras lite.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren. Estas pruebas serán de carácter siempre presencial.	10 %
3. TD: Realización de tareas o actividades y/o trabajos colaborativos e individuales, exposiciones y observación directa.	Planteadas como problemas, ejercicios, respuestas a preguntas. En los trabajos se tendrá en cuenta la participación de los alumnos en los debates en clase y la coordinación entre ellos. Incluye los	15 %

	<p>comentarios de texto.</p> <p>También se añaden las tareas de carácter telemático que los alumnos deban realizar mientras están en casa para consolidar los contenidos teóricos recibidos en clase presencial.</p>	
4. OD: Observación directa.	Incluye la atención, la participación en clase, la actitud personal del alumno (compromiso personal por aprender y por respetar a los demás) y el interés y participación mostrado por el aprendizaje telemático.	5 %

Impartición de clases de forma telemática. No contemplamos modificación en los IE establecidos en esta programación, pero sí una adaptación siguiendo las indicaciones que nos dice la Resolución de 22 de junio de 2020: “v. En el caso de diseñar instrumentos específicos de evaluación para la enseñanza telemática, o de adaptar los instrumentos de evaluación previstos en este apartado, se cuidará especialmente que la evaluación de los aprendizajes no se vea afectada por el nivel de competencia digital del alumnado o por el estado y el funcionamiento de los dispositivos y la conectividad.”

Instrumentos de evaluación		Ponderación calificación
1. PE: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las unidades didácticas y las de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren. Estas pruebas serán a través de la plataforma del centro o de otras aplicaciones digitales indicadas al respecto.	70 %
2. PEL: Realización de pruebas objetivas escritas y/o orales de lectura de obras literarias.	Se incluyen las pruebas orales y escritas de las lecturas con sus trabajos correspondientes, si así se requieren. Estas pruebas serán a través de la plataforma del centro o de otras aplicaciones digitales indicadas al respecto.	10 %

<p>3. TD: Realización de tareas o actividades y/o trabajos colaborativos e individuales, exposiciones y observación directa.</p>	<p>Estas tareas serán de carácter telemático y se realizarán todas a través de la plataforma del centro o de otras aplicaciones que se consideren al respecto. Serán planteadas como problemas, ejercicios, respuestas a preguntas, adquisición de las competencias clave y del conocimiento de la TIC... Incluye los comentarios de texto.</p>	<p>15 %</p>
<p>4. OD: Observación directa.</p>	<p>Incluye la atención, la participación en clase por Google meet, la actitud personal del alumno (compromiso personal por aprender y por respetar a los demás) y el interés mostrado por el aprendizaje telemático.</p>	<p>5 %</p>

## 8. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

Como **medidas de atención a la diversidad**, confeccionaremos *actividades de dificultad gradual* de acuerdo con el progreso de cada alumno, y propondremos *ejercicios de refuerzo* a aquellas personas que queden rezagadas respecto al ritmo de la clase, a fin de que puedan ponerse al día lo más pronto posible. Estas actividades las tendrán que presentar a la profesora para que pueda detectar los errores y corregirlos inmediatamente, de manera que vaya controlando el avance individual de estos alumnos.

Dado que la materia de cada evaluación no siempre guarda relación con lo visto anteriormente, si se suspende una evaluación, deberá recuperarse durante la siguiente por medio de una prueba específica, un trabajo o unos ejercicios sobre dicha materia, según lo determine la profesora en cada ocasión. En caso de que no se apruebe la asignatura en junio, habrá que presentarse a un examen de **recuperación** en **septiembre** sobre la/ parte/s de la materia que haya/n quedado pendiente/s. El profesor preparará unas directrices para orientar al alumno en la preparación de dicha prueba.



## 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECIALES

En cuanto a los alumnos que tengan la Cultura Clásica de 3º ESO **pendiente** del curso anterior, deberán realizar a lo largo del curso dos *pruebas escritas* sobre los temas del libro de texto de 3º en las fechas que se les indicarán oportunamente. De todos modos, este curso no hay ninguna persona con la materia pendiente del curso pasado.

En lo relativo a los **alumnos repetidores**, en principio no recibirán ningún tratamiento especial con respecto al resto del alumnado, salvo que se detecte que presentan dificultades de aprendizaje concretas, caso en el que se determinarán las medidas de apoyo pertinentes para adaptar el *currículum* a sus necesidades.

Por último, en el caso de que contemos con algún alumno/-a que presente **necesidades educativas especiales** (en este curso contamos con algunos alumnos de este tipo que forman parte del programa PMAR), para ellos realizaremos *adaptaciones curriculares individualizadas* (ACIs), inicialmente no significativas, y elaboraremos materiales más sencillos, seleccionando los contenidos de nuestra materia que nos parezcan más asequibles a sus capacidades

## 7. PROYECTO DE ABP DEL CENTRO.

### 7.1. Definición de ABP.

El **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)** es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (**retos**), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (**difusión**). Una sociedad en continuo cambio requiere educar desde la incertidumbre a través de la experiencia y construyendo conocimientos compartidos generados desde la interacción y fomentando la autonomía. Quizás aquí radica la receta. El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones para implementar una educación más activa centrada en “**saber hacer**”.

El **ABP** permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Pero quizás lo más importante es la socialización, algo que en una metodología más directa no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

## **7.2. Diseño del proyecto de ABP**

El IES ingeniero de la Cierva ha diseñado un proyecto de ABP para el curso 2019-2020 denominado GTV (guía turístico virtual) Consiste en una aplicación de móvil para conocer, a través de vídeos realizados por nuestros alumnos, lugares, personajes, monumentos, cultura, etc de la Región de Murcia.

El Dpto. de Clásicas colabora en este proyecto de Centro a través de miniproyectos relacionados con nuestra materia y con el currículum del curso en el que estamos, en este caso 4º de ESO.

El diseño de nuestro miniproyecto es el siguiente:

### **a) Pregunta guía (driving question)**

**¿Cómo puedo conocer los vestigios del Mundo Clásico presentes en la Región de Murcia y en Murcia ciudad ?**

### **b) Definición del producto final.**

Cada grupo de alumnos deberá estudiar los vestigios del mundo clásico que atesoremos en nuestra región en conjunto y en la ciudad de Murcia en particular. Para ello deberán hacer un proceso de investigación en el que interrelacionen los siguientes puntos:

- ¿Qué restos arqueológicos del mundo antiguo conservamos en nuestra región?
- ¿Cuáles de ellos se exponen en el Museo Arqueológico de Murcia?

Tras el proceso de investigación, cada grupo debe realizar un vídeo sobre un yacimiento o museo murciano en el que se expliquen, de forma clara y concisa, la descripción de los monumentos u objetos arqueológicos.

Se realizarán tantos vídeos como grupos haya en el aula y cada uno tendrá una duración de 5 minutos.

### **c) Presentación del producto.**

El hecho de compartir el producto final con una audiencia proporciona a los alumnos y es una oportunidad para que reflexionen sobre lo que han aprendido (Boss, 2013). Los alumnos deberán exponer públicamente lo que han aprendido y mostrar cómo han dado

respuesta a la pregunta guía. En este proyecto los alumnos expondrán sus vídeos finales a sus compañeros en el aula o en el lugar que se precise por parte del Dpto. o del Centro.

Es importante que el proyecto y sus resultados se muestre no solo dentro de clase, sino a una audiencia real que le dé sentido; por eso el proyecto tiene como finalidad la difusión virtual en una aplicación de móvil. Vivimos en una aldea global, aprendemos con y de otros gracias a Internet y las redes sociales.

#### **d) Organización del aula.**

Es muy importante el trabajo colaborativo. Según **David W. Johnson & Robert T. Johnson**: *“La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. (...) los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.”*

Los alumnos deben organizarse en grupos de tres o cuatro, procurando que haya diversidad de perfiles y para que cada uno pueda desempeñar un rol diferente y ajustado a su estilo de aprendizaje. Dentro de cada grupo se deben establecer unas normas y roles de trabajo colaborativo que deben ir rotándose a lo largo del proyecto. Algunos ejemplos los encontramos en el blog de Merche Martín [@merche70](#) creadora del blog [laclasedemerche](#):

1. **Rol de portavoz** (Es el encargado de **preguntar** las dudas del grupo al profesor; **responder** a las preguntas del profesor y **presentar** al resto de grupos y compañeros las tareas que han realizado)
2. **Rol de secretario** (Es el encargado de **recordar** los compromisos grupales e individuales acordados por el grupo en el proyecto y de recordar las tareas pendientes; **anotar** el trabajo realizado en el Diario del equipo y **comprobar** que todos anoten la tarea a realizar y las que ya han realizado)
3. **Rol de controlador** (Es el encargado de **supervisar** el nivel de ruido; **custodiar** los materiales; **vigilar** que todo quede limpio y recogido y **controlar** el tiempo)
4. **Rol de coordinador** (Conoce claramente la tarea que se debe realizar. Es el encargado de **coordinar**, indica las tareas que cada uno debe realizar en cada momento; **comprobar**, comprueba que todos cumplen su tarea; **dirigir**, dirige la evaluación grupal y **animar**, anima a todos a seguir adelante)
5. **Rol de crítico y ayudante** (Es el encargado de **supervisar** y **sustituir** al coordinador; **recordar** las funciones de cada uno en el proyecto; **asegurar** que se entreguen las tareas en el plazo indicado y **cuestionar** los pasos que se van dando para solventar los posibles errores que se pueden estar cometiendo)

#### **e) Secuenciación y temporalización dentro aula.**

El proyecto constará de 8 sesiones dentro del aula divididas en tres fases:

### **1ª fase: 3 sesiones (2ª evaluación, enero y febrero de 2020)**

1ª sesión: se les explicará a los alumnos en qué consiste el proyecto del Centro (GTV) y se realizarán los equipos, distribuyéndose los roles en cada uno. Se dará a conocer la driving question para que cada grupo piense en posibles opciones alternativas.

2ª sesión: se establecerá la pregunta conductora (que será acordada entre todos, por eso puede cambiar con respecto a la establecida en esta programación) y se propondrá a los grupos diferentes vías de investigación. Cada grupo, de forma consensuada, escogerá una vía de investigación. Ellos también pueden proponer otras vías de investigación que no haya indicado el profesor y que pueden o no ser admitidas.

3ª sesión: cada grupo explicará su vía de investigación. Cada vía de investigación debe tener como fin el conocimiento de la vida y la obra de un escritor murciano cuyas publicaciones sean posteriores a 1975. Se completará una rúbrica de observación diseñada por el profesor.

### **2ª fase: 3 sesiones (2ª evaluación, marzo y abril de 2020)**

1ª sesión: cada grupo comenzará en clase a buscar información por medio de las TIC sobre el autor murciano escogido y diseñará cómo van a relacionarlo con lugares importantes de Murcia.

2ª sesión: se trasladarán las posibles dudas que haya sobre el proyecto y se hará una supervisión del desarrollo de cada uno.

3ª sesión: cada portavoz comentará brevemente al resto cómo se desarrolla su proyecto y los distintos grupos pueden tener la opción de ayudar, opinar o criticar constructivamente el proyecto. Se completará una rúbrica de observación diseñada por el profesor.

### **3ª fase: 2 sesiones (3ª evaluación, mayo y junio de 2020)**

1ª sesión: cada grupo expondrá a sus compañeros el resultado final de su proyecto, es decir, el vídeo para su inclusión en la aplicación de móvil.

2ª sesión: evaluación del proyecto por parte de cada grupo.

## **f) Metodología, materiales y recursos.**

El uso de nuevas tecnologías en distintas fases del proyecto también supone un elemento motivador para los estudiantes y les permite crear sus propios productos en distintos formatos (Blumenfeld, et al., 1991). Durante la realización del proyecto los alumnos dispondrán de una serie de herramientas informáticas que les permitirá realizar vídeos, crear simulaciones, realizar presentaciones digitales, gestionar información y realizar la memoria del proyecto. Según señalan Blumenfeld y otros autores, la motivación de los estudiantes puede verse afectada positivamente ya que el uso de las nuevas tecnologías les permite realizar cambios y revisar los productos fácil y rápidamente, permitiendo a los alumnos explorar varias posibilidades, facilitando la toma de decisiones y ayudándoles a controlar el proceso.

Aunque la clase expositiva no está reñida con al ABP, en el presente proyecto se pretende que los alumnos sean lo más autónomos posible en su aprendizaje. Para ello parte de los contenidos se verán en modo de vídeos interactivos<sup>3</sup> sobre el tema que llevan incrustadas anotaciones, dibujos y cuestiones de elección múltiple. En este sentido se está utilizando la

metodología de la clase invertida que supone que los alumnos ven conceptos en casa con ayuda de vídeos, presentaciones o cualquier otro tipo de soporte multimedia y realizan actividades en clase. El ABP y la clase invertida son compatibles y en combinación con herramientas TIC permite que los alumnos tengan más tiempo para crear sus propios productos (Bergmann & Sams, 2012, p. 50).

## **ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN TRABAJADOS EN ESTE PROYECTO**

2. Buscar y seleccionar información de forma contrastada en diversas fuentes, documentos de texto, imágenes, vídeos, etc., y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red, para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.

3. Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas, asumiendo riesgos, y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias.

4. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados.

5. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus miembros participen y alcancen las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético.

6. Crear y editar producciones audiovisuales o presentaciones multimedia, sirviéndose de imágenes y texto, con sentido estético, utilizando aplicaciones informáticas de escritorio o servicios de la web, conociendo cómo aplicar los diferentes tipos de licencias.

7. Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva, filtrando y compartiendo información y contenidos digitales, seleccionando las herramientas de

comunicación TIC, servicios de la web social o módulos en entornos virtuales de aprendizaje, aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros de las malas prácticas como el ciberacoso.

8 .Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.

<b>Contenidos del Bloque 2: Geografía</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
1. Identificar los marcos geográficos de las civilizaciones griega y romana en su apogeo cultural y en el territorial y localizar en mapas, en formatos diversos y presentados en soporte papel y digital, los lugares relevantes, utilizando las estrategias de comprensión lectora del nivel educativo para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido.	1.1 Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan el momento de apogeo de las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.	CCLI CAA CEC

<b>Contenidos del Bloque 3: Historia</b>		
EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
1. Describir las etapas de las	1.1 Distingue, a grandes rasgos, las	CCLI

<p>civilizaciones griega y romana y explicar las circunstancias que originan los principales acontecimientos, y el papel que desempeñan sus protagonistas, elaborando un eje cronológico.</p>	<p>diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.</p> <p><b>1.2</b> Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.</p>	<p>CAA CEC</p>
---	---	--------------------

<p align="center"><b>Contenidos del Bloque 4: Mitología</b> EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA</p>		
<p align="center"><b>Criterios de evaluación</b></p>	<p align="center"><b>Estándares de aprendizaje evaluables</b></p>	<p align="center"><b>Competencias curriculares</b></p>
<p><b>1.</b> Describir los dioses y diosas pertenecientes a las tres generaciones, señalando sus características y actuaciones, relacionar los héroes y heroínas de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan y su ámbito de influencia, y establecer comparaciones con otras mitologías antiguas y entre los héroes actuales y los mitológicos para percibir la influencia de la tradición clásica en la cultura universal.</p>	<p><b>1.1</b> Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.</p> <p><b>1.2</b> Reconoce referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.</p>	<p>CCLI CAA CEC</p>

**Contenidos del Bloque 5: Arte**

EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
<p><b>1.</b> Reconocer las características esenciales del arte griego y romano y su funcionalidad y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.</p> <p><b>2.</b> Identificar los principales monumentos y obras de arte clásicos del patrimonio español.</p>	<p><b>1.1</b> Reconoce en imágenes las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando razonadamente mediante elementos visibles el orden arquitectónico al que pertenecen los monumentos más significativos.</p> <p><b>1.2</b> Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.</p> <p><b>2.1</b> Describe los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español, identificando a partir de elementos concretos su estilo.</p>	<p>CCLI CAA CEC</p> <p>CCLI CAA CEC</p>

**Contenidos del Bloque 6: Sociedad y vida cotidiana**



EVALUACIONES 1, 2, 3, EXTRAORDINARIA		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Competencias curriculares</b>
<p><b>1.</b> Comparar las formas de organización política en Grecia y en Roma, e identificar sus características en nuestro actual sistema político.</p> <p><b>2.</b> Comparar los distintos roles asignados a los miembros de las familias actuales con la griega y la romana e identificar los estereotipos culturales.</p> <p><b>3.</b> Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad y compararlas con las actuales.</p>	<p><b>1.1</b> Nombra los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica, describiendo las instituciones y el papel que desempeñan y comparándolos con los actuales.</p> <p><b>2.1</b> Identifica y explica los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus miembros, identificando y explicando a través de ellos estereotipos culturales y comparándolos con los actuales.</p> <p><b>3.1</b> Describe las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, analizando su finalidad, los grupos a los que van dirigidas y su función en el desarrollo de la identidad social.</p>	<p>CCLI CAA CSC</p> <p>CCLI CAA CSC</p> <p>CCLI CAA CSC</p>

### 1.9 ELEMENTOS TRANSVERSALES

**EL RESTO DE ELEMENTOS: USO DE LAS TICS, PLAN DE ACCIÓN DOCENTE Y EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE, ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES, ..., SON LAS MISMAS QUE RECOGIMOS EN LAS PROGRAMACIONES DE LATÍN I y II. ALLÍ REMITIMOS**